

Experimentieren, Bauen, Forschen ... Spielerische Begegnung mit Kunstwerken in der Grundschule

Constanze Kirchner, Oestrich-Winkel

Spielerische und ästhetische Aktivitäten sind wesentliche Beschäftigungen von Grundschulkindern: Sie bestimmen den größten Teil ihrer Freizeit. Das kreative Tun zeigt sich nicht nur im Malen und Zeichnen, im Basteln, im Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien, sondern auch im Körperausdruck, Tanzen und Singen, sich Schminken und Verkleiden, im Sammeln, Bauen, Entdecken etc. Etwas aus eigener Kraft zu schaffen, sei es ein gegenständliches Objekt oder eine Aktion, heißt, die Realität neu zu konstruieren. Im Spiel und mit der produktiven ästhetischen Erfahrung erobert sich das Kind seine Umwelt und erweitert seine Wirklichkeitsvorstellungen.

Mit dem folgenden Unterrichtsmaterial wird versucht, an kindliche Tätigkeitsformen im Spiel anzuknüpfen: Die Kunstwerke sollen Handlungen anregen, die kindlichen Bedürfnissen und Interessen entsprechen. Die spielerische Beschäftigung kann im reflexiven Bezug auf das jeweilige künstlerische Objekt den Zugang zur Kunst ermöglichen. Die Kinder gewinnen eigene ästhetische Erfahrungen im Umgang mit verschiedenen Materialien und Techniken, können Gestaltungsaspekte nachvollziehen, ihre Umwelt erkunden, die eigene ästhetische Praxis überdenken usw. Verständnis für die künstlerische Darstellung wird geweckt, wenn ein imaginärer, gedanklicher, sprachlicher oder ästhetisch-praktischer Dialog mit dem Werk entsteht. Gemeinsame Gespräche über ein Kunstobjekt ergänzen die Auseinandersetzung. Dieser Austausch schafft zugleich die Möglichkeit, subjektive Assoziationen, Erfahrungen, Bedürfnisse etc. mitzuteilen, und kann Interesse hervorrufen, Weiteres über das Werk herauszufinden.

Handlungsorientiertes und fächerübergreifendes Lernen

Da im Primarstufenunterricht handlungsorientiertes, selbsttätiges Lernen mit den Arbeitsformen des Wochenplans und der Freiarbeit schon lange etabliert ist, scheinen Karteikarten mit spezifischen Aufträgen besonders geeignet, das selbständige Handeln der Kinder zu fördern. Ein kurzer Text gibt Informationen zur Abbildung. Anregungen zum Nachdenken, Forschen, genauem Hinsehen und Notieren sollen die Beschäftigung mit dem Kunstwerk vertiefen. Mit einem Vorschlag zur Einzel- oder Gemeinschaftsarbeit wird die ästhetische Praxis angeregt. Werden die Karten für ein auszuwählendes Angebot genutzt, sind mehrere Karteien nötig. Diese können beim Friedrich-Verlag nachbestellt werden, ebenso wie weitere Karteikarten aus anderen Themenbereichen (K+U 203/1996). Beschäftigen sich alle Schülerinnen und Schüler mit einem Kunstwerk, kann eine Farbfolienkopie einer Karte, die auf

den Overheadprojektor gelegt wird, sinnvoll sein. Darüber hinaus ist es möglich, diese Kartei zur Differenzierung im fächerübergreifenden Unterricht zu nutzen. Die Themen korrespondieren mit Inhalten des Deutsch- und Sachunterrichts: Geschichten erfinden und schreiben, im Lexikon nachschlagen, sich auf Spurensuche begeben, die Natur erleben, systematisches Sammeln und Ordnen bestimmter Gegenstände, Müllprobleme diskutieren, Konstruktionen aus Holz entwickeln, sich über Indianer informieren usw. Um die Karteikarten im täglichen Umgang zu schonen, empfiehlt es sich, jedem Kind eine Din A 5-Klarsichthülle zur Verfügung zu stellen, in die es seine gerade genutzte Karte hineingibt.

Spielen und Gestalten

Kinder sammeln Steine, Muscheln, Federn, Sticker, Figuren von Überraschungseiern u.v.m. Das Gesammelte wird immer wieder neu angeordnet und nach wechselnden Kategorien systematisch sortiert. Die Handlung und das Denken erfahren spielerisch Strukturierung.

Mit der Arbeit von Tony Cragg wird das Sammeln von Abfallprodukten angeregt, um die Aufmerksamkeit auf den menschlichen Umgang mit seiner Umwelt und der Natur zu lenken. Subjektive Sammelerfahrungen werden mit Daniel Spoerri's Küchenutensilien angesprochen. Die kindliche Experimentierfreude zu wecken und Phantasietätigkeit anzustiften, soll mit den Werken von Asger Jom und Yves Klein versucht werden. Farbexperimente können zu gezielten Farbmischungen führen. Farbkontraste und -kompositionen werden erkannt und analog zu Asger Joms Gemälden phantasievoll weitergeführt. Yves Kleins blaues Bild verleitet zu Materialexperimenten und utopischen Geschichten. Nicht nur Türme aus Bauklötzen, die immer höher streben, sind Zeichen der kindlichen Welteroberung und zugleich des Austestens eigener Fähigkeiten und Grenzen. Mo Edogas «Turm der Hoffnung» kann eine Herausforderung sein, ein ähnliches Bauwerk selbst zu konstruieren. Ein wenig handwerkliches Können ist ebenfalls für die Konstruktion einer figurativen Holzplastik Voraussetzung. Picassos «Frau mit Kind» soll das Finden symbolischer Formen aus einfachen Holzelementen anstoßen. Aufmerksam werden auf die faszinierenden Seiten der Natur und das Entdecken ungewöhnlicher Materialien, die für eine Gestaltung genutzt werden können, sollen mit den Arbeiten von Jimmie Durham und Andy Goldsworthy einhergehen. Dabei können kulturtragende Elemente erkannt und die Wahrnehmung in der Natur kann geschärft werden.

Die fehlenden Abbildungen können aus urheberrechtlichen Gründen nicht gezeigt werden.

Tony Cragg
(geb. 1949):
Selbstporträt,
1981. Kunststoff-
teile, Scherben,
Blech u. a.,
Höhe 130 cm.
Privatbesitz



Daniel Spoerri
(geb. 1930): Alte
Küchenutensilien,
1962. Holzplatte
und Küchen-
geräte, 109 x
135 x 33 cm.
Sammlung Gino
Di Maggio,
Mailand





Daniel Spoerri ist nicht nur Künstler, sondern auch leidenschaftlicher Koch. Viele seiner künstlerischen Arbeiten beschäftigen sich mit dem Thema Essen: Er lädt Gäste ein und kocht für sie die verrücktesten Sachen. Er schmückt die Tische in besonderer Weise. Auch findet er die tägliche Mahlzeit als Teil unseres Lebens sehr wichtig. Oftmals montiert Spoerri die Reste einer festlichen Tafel samt Tellern, Besteck, Schüsseln usw. auf die Tischplatte und hängt sie an die Wand.

Auf Flohmärkten sammelt Spoerri Dinge, die für ihn von besonderer Bedeutung sind. Und weil das Kochen ihm sehr wichtig ist, sammelt er auch Küchenutensilien.



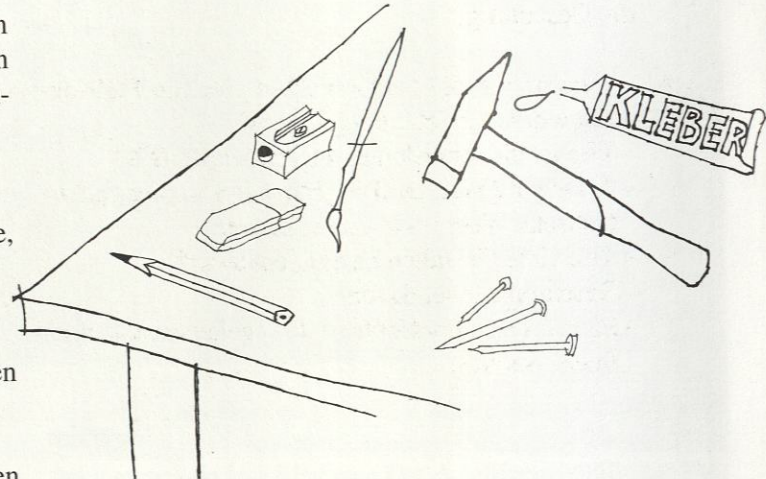
Spoerris Sammlung alter Küchengeräte zeigt Dinge, die zum Kochen benutzt werden können.

- Erkennst du die Geräte?
- Frage deine Oma, wenn du nicht weiter weißt.
- Beschreibe die Anordnung der Küchenutensilien auf dem Holz. Worauf hat Spoerri geachtet?
- Sammelst du auch bestimmte Dinge? Welche?
- Vielleicht kannst du sie auf einem Brett befestigen



und mit in die Schule bringen.

Sammelt eine Weile liegengebliebene Schulsachen: Stifte, Radiergummis, Spitzer und vieles mehr. Diese Dinge könnt ihr auf einer Holzplatte oder einer dicken Pappe ordnen, dann annageln oder kleben (eure Lehrerin kann mit einer Klebepistole helfen).



Kennst du Pippi Langstrumpf, die Sachensucherin? Alles mögliche findet sie interessant und hebt es auf. Vielleicht ist es noch zu gebrauchen! Der Künstler Tony Cragg sammelt als Kind besonders Versteinerungen. Später nimmt er jahrelang irgendwelche Dinge mit nach Hause, die er unterwegs findet. Schließlich beginnt er, die Fundstücke (Kunststoffteile, Holzstücke, Scherben, Blechreste usw.) zu ordnen und wie große Puzzles auf dem Boden oder an der Wand zusammenzusetzen. Eine Zeit lang entstehen Menschen, Tiere oder Gegenstände aus Plastikteilen, die an ihrem Umriß zu erkennen sind.

Cragg verwendet gerne Plastikabfälle für seine Kunstwerke, weil sie zum Leben unserer heutigen Zeit gehören. Für die Herstellung von Kunststoff ist der Mensch verantwortlich. Damit möchte Cragg auch auf unseren Umgang mit der Natur hinweisen.

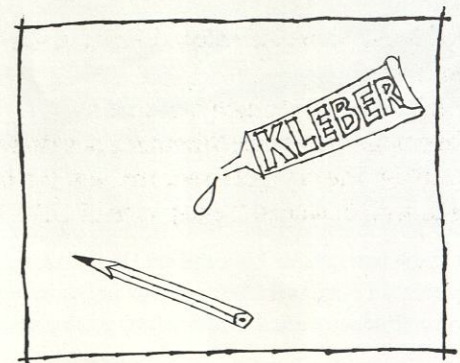


Ein Mann, der aus bunten Abfallteilen zusammengesetzt ist, greift in einen Müllberg. Tony Cragg stellt sich selbst als Plastikmann dar. Sein Werk nennt er «Selbstporträt».

- Woran erinnern dich die Gegenstände?
- Wozu werden sie normalerweise gebraucht?
- Nenne Situationen und Orte, die dir dazu einfallen!



Sammele Dinge, um ein Bild zu gestalten. Sie dürfen nicht größer als deine Handfläche sein. Dann brauchst du einen großen Bogen festes Papier (DIN A 2). Zeichne eine ganz einfache Form, die mit den Puzzleteilen ausgefüllt werden soll. Die Form kann ein Gegenstand sein (z. B. eine Flasche, ein Glas), eine Figur, eine Hand, ein Tier – wie du magst. Ordne die Gegenstände sorgfältig an. Achte dabei auf Farben, Größe und Form. Wenn du zufrieden mit deinem Bild bist, kannst du die Gegenstände aufkleben.





Die Nacht ist schwarz. Merkwürdige Gestalten sind in ein buntes, bewegtes Getümmel verwickelt. Siehst du die Tierköpfe, Grimassen, menschlichen Figuren usw?

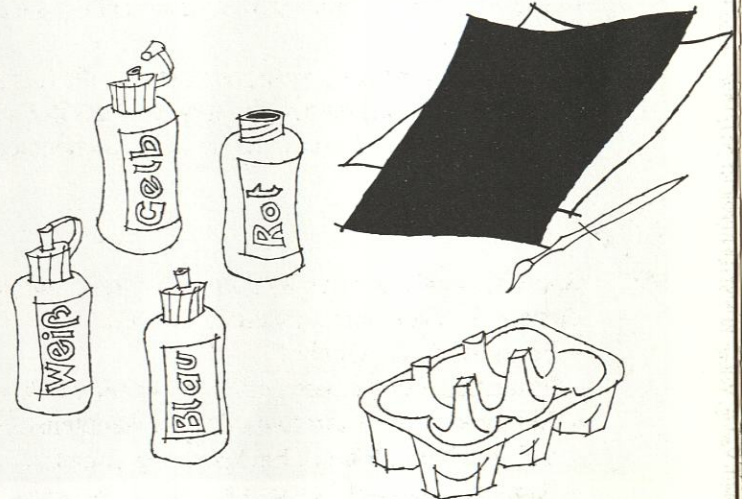
Der dänische Maler Asger Jorn möchte unsere Phantasie anregen. Wir können die Situation lustig, spannend, traurig oder phantastisch weiterdenken. Zugleich zeigt uns Asger Jorn eine lebendige, farbenfrohe Malerei. Im Experimentieren mit Farbe und Pinsel drückt der Maler seine Gefühle aus. Nach und nach entsteht die Gestaltung.



- Beschreibe die Farbschichten. Welche Farbspuren wurden zuletzt aufgetragen?
- Wie ist die Anordnung der Farben im Bild?
- Je länger du das Bild anguckst, um so mehr phantastische Wesen wirst du erkennen.
- Wie viele Gestalten hast du entdeckt?
- Beschreibe zwei davon!
- Erfinde eine Geschichte zu den «geliebten Viechern in der Nacht»!



Laß dir einen großen Bogen schwarzes Tonpapier geben und deckende Farben (weiß, gelb, blau, rot), die du in einen Eierkarton schütten kannst. Versuche zunächst, weitere Farben im Deckel des Kartons zu mischen. Dann experimentiere mit verschiedenen Pinseln, laß die Farbe tropfen usw. Siehst du ein Wesen im Farbenspiel? Male ihm Augen, Mund und Nase!



Der Künstler Yves Klein verwendet Naturschwämme und kleine Steinchen für sein blaues Bild. Die gewachsenen Formen aus der Natur erinnern an phantastische Landschaften.

Schwämme saugen nicht nur Wasser gut auf, auch anderes Material. Yves Klein trinkt die Schwämme in blauer Farbe und macht sie haltbar, bevor er sie auf eine Holzplatte aufklebt. Anschließend wird die Bildfläche mit einer einzigen Farbe überzogen.

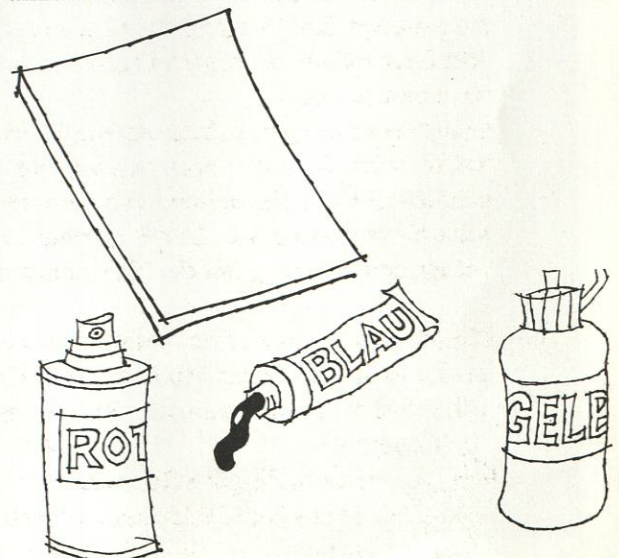
Für viele seiner Kunstwerke nutzt Yves Klein ein besonderes blaues Farbpigment, das eine sehr intensive Leuchtkraft besitzt.



- Wo könnte sich eine solche blaue Landschaft finden lassen?
- Welche Wesen könnten hier leben?
- Wie empfindest du die Stimmung des Bildes? (heiter, ruhig, traurig, gelassen, freudig, lustig, spannend, still, bewegend, entspannend ...)



Experimentiere mit Naturmaterialien! Du kannst Sand, kleine Steinchen, Zweige, Blätter, Gräser und vieles mehr für deine Landschaft verwenden. Auf einer festen Pappe werden die Materialien angeklebt (am besten mit Ponal). Gib deinem Relief eine einzigartige Farbe, die zu deiner phantastischen Landschaft paßt! Entweder du nimmst dafür deckende Tempera- bzw. Dispersionsfarbe oder ungiftige Sprühfarbe. Damit erhältst du eine einheitliche Farboberfläche.



Asger Jorn: (1914–1973): *Geliebte Viecher in der Nacht*, 1967–68.

Öl auf Leinwand, 114 x 146 cm. Astrup Fearnley Museet for Moderne Kunst, Oslo



Pablo Picasso
(1881 – 1973):
Frau, die ein Kind
trägt, 1953.
Bemaltes Holz,
173 x 54 x 35 cm.
Privatsammlung



Pablo Picasso ist einer der vielseitigsten Künstler unseres Jahrhunderts. Er zeichnete, malte, baute, montierte, druckte Kunstwerke jeder Sorte. Was ihm in die Finger kam, ermunterte ihn zur künstlerischen Arbeit. Als Picasso diese Holzplastik* herstellte, war seine Tochter gerade vier Jahre alt. Er beobachtete damals häufiger, wie seine Frau das Kind auf ihren Schultern trug. Das brachte ihn auf die Idee, diese Holzfiguren zu bauen und zu bemalen.

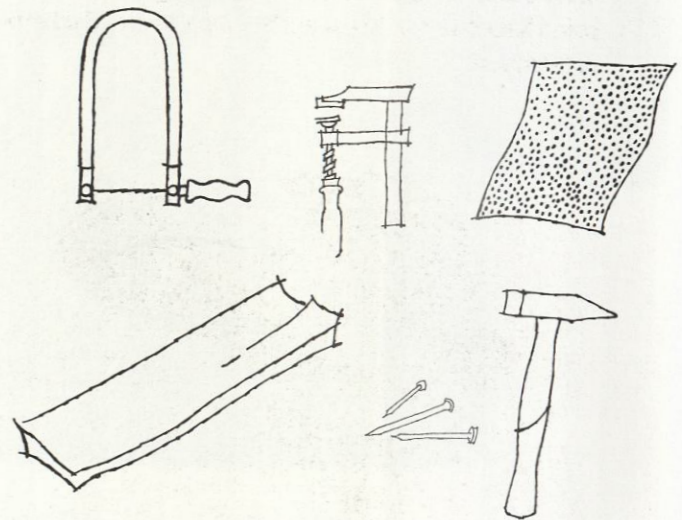
* Glaub' bitte nicht, die Figur ist aus Kunststoff! Der Begriff Plastik kommt von dem griechischen Wort «plássein», das heißt: «aus weicher Masse formen». Ein Kunstwerk, das dreidimensional (hoch, tief und breit) gestaltet ist, heißt Plastik. Es kann aus Ton geformt, aus Holz geschnitzt, aus Stein gehauen oder aus verschiedenen Materialien und Gegenständen zusammengesetzt sein. Du kannst um eine Plastik herumgehen und sie von allen Seiten anschauen.



- Beschreibe die zwei Figuren. Achte auf die Bemalung!
- Erkläre den Aufbau der Holzplastik. Nenne die einzelnen Bauteile. Du wirst überrascht sein, wie wenige Holzstücke es sind.
- Glaubst du, das Werk steht, ohne zu kippen?
- Hast du schon 'mal eine Plastik gesehen?
- Informiere dich in einem Lexikon über Picasso. Schreibe Stichpunkte auf!



Besorge dir Holzreste (Latten und Bretter), Nägel, Hammer, eine Laubsäge, eine Schraubzwinge und Schmirgelpapier. Was möchtest du gerne bauen (Tier, Mensch)? Nimm möglichst wenig Holzstücke, dann wird die Figur stabiler. Durch geschickte Bemalung kannst du einzelne Körperteile hervorheben. Vor dem Sägen das Holz gut befestigen!

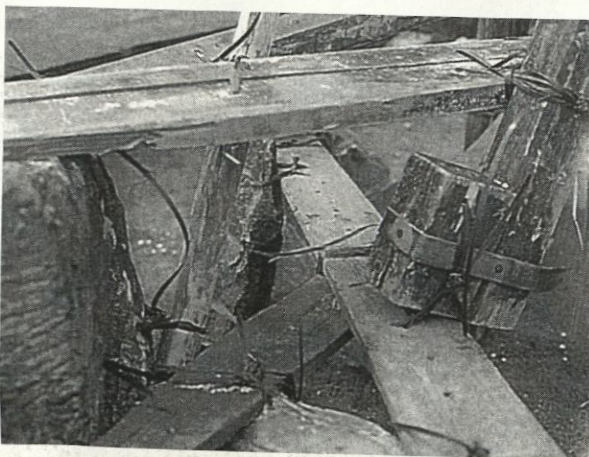


Mo Edoga sammelt Schwemmholz an Flußufern und andere Holzreste, aus denen er seine Kunstwerke konstruiert. So baut er auch den «Signalurm der Hoffnung». Während der Ausstellung des Werks in Kassel arbeitete er ohne Unterbrechung an seinem Turm weiter. Im Schaffen ordne er seine Gedanken, sagt Mo Edoga. Das Machen ist seine Kunst. Sein Turm wächst immer höher und höher, wie ein Baum, der immer höher strebt. Der Turm ist so stabil, daß Kinder ihn als Klettergerüst nutzen.



Die Abbildung unten links zeigt, wie Mo Edoga die Holzstücke miteinander verbindet. Er nimmt dazu reißfestes Plastikband.

- Hast du eine Idee, warum Mo Edogas Bauwerk «Signalurm der Hoffnung» heißt?
- Was verbindest du mit «Hoffnung»?

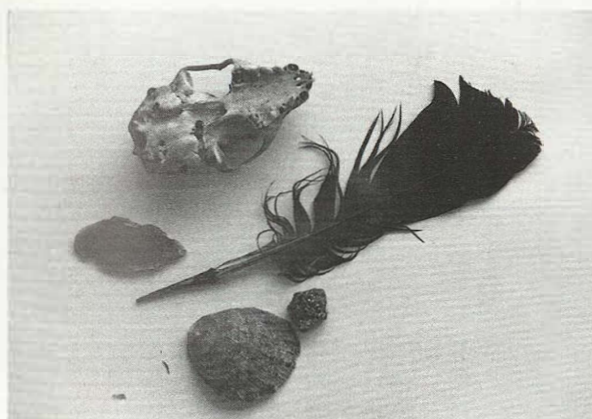


Baut einen kleinen Turm! Dazu benötigt ihr Äste, Zweige, Stöcke und Kordel. Die unteren Bauelemente sind die kräftigsten, um den Turm möglichst hoch fortsetzen zu können. Mit Kordel müssen die Holzstücke sorgfältig miteinander verschnürt werden. Anschließend könnt ihr mit Spielzeugfiguren im Turm spielen. Gebt dem Bauwerk einen Namen! Sprecht darüber, warum Mo Edoga das Tun so wichtig erscheint.



Der Künstler Jimmie Durham ist Cherokee-Indianer. Du weißt sicher, daß die Indianer die Ureinwohner Amerikas sind. Jimmie Durham beschäftigt sich mit der indianischen Tradition, wie das Leben früher dort war, wie es sich veränderte, als die Europäer nach Amerika kamen usw.

Er entdeckt immer wieder Materialien, die mit seinem Land und seinem Leben zu tun haben. Diese Fundstücke kombiniert er miteinander und gestaltet damit seine Kunstwerke. So ist auch seine Arbeit «Panther» entstanden.



- Erkennst du die unterschiedlichen Materialien, aus denen das Werk «Panther» besteht?
- Was verbindest du mit diesen Gegenständen?
- Welche Hinweise auf das Leben der Indianer geben sie dir?
- Informiere dich über die Indianer und ihre Situation in ihrem Land. Lies im Lexikon und in Sachbüchern nach!



Gibt es Dinge, die für dich von besonderer Bedeutung sind? Vielleicht hast du auch schon Vogelfedern gefunden? Wenn du dich umschaust, entdeckst du bestimmt Materialien, die sich zu einer kleinen Figur zusammensetzen lassen: Hölzchen, Wurzeln, Gräser, Federn, Wollreste, Stoffreste und vieles mehr. Am besten, du nimmst einen dicken Ast, einen alten Kochlöffel oder ähnliches, um deinem Wesen ein Gerüst zu geben und es nachher in der Hand halten zu können. Mit mehreren Figuren könnt ihr ein kleines Theaterstück zu einer ausgedachten Geschichte spielen.



Andy Goldsworthy ist fasziniert von der Natur. Er arbeitet mit Naturmaterialien in der Natur. Er entdeckt einen Ort, der ihm für ein Kunstwerk geeignet scheint. Dann entsteht dort eine künstlerische Arbeit. Oder er findet einen Ast, dessen Form ihm so gut gefällt, daß er ihn mit einer Gestaltung hervorhebt. Er beobachtet, wie sich seine Kunstwerke in der Natur verändern: das Gras wird braun, ein Steinturm fällt zusammen usw. Seine Objekte verschwinden mit der Zeit wieder in der Natur. Die Arbeit bleibt nur als Foto erhalten.


Auf der oberen Abbildung siehst du einen Ast, den Goldsworthy mit Blütenblättern von Mohnblumen umwickelt hat. Das Rot leuchtet stark im grünen Gras. Wie in einer Höhle im Unterholz liegt der mit Grashalmen eingeschlagene Ast.



Suche einen Zweig, ein Stück Rinde, einen besonderen Stein oder etwas anderes! Hauptsache, der Gegenstand aus der Natur gefällt dir. Dann mußt du dir überlegen, wie du ihn gestaltest und wo er präsentiert werden soll. Laß dir Zeit, und wähle den Ort sorgfältig aus. Beobachte täglich, wie sich deine Arbeit verändert. Wenn du Fotos machst, kannst du die Veränderung im Bild festhalten.



- Vergleiche die beiden Bilder!
- Wie wirkt der rote, wie der grüne Ast auf dich?
- Nenne die Unterschiede!
- Warum gehören die Äste zusammen?



Andy Goldsworthy (geb. 1956): *Poppy Wrapped Stick*, 1993 (oben). Ast, in Mohnblütenblätter eingewickelt. Privatbesitz.

Stick in Grass, 1993 (unten). Ast, umwickelt mit Grashalmen. Privatbesitz

Jimmie Durham (geb. 1940): *Panther*, 1985. Totenkopf, Fell, Federn, Muschel, Holz u.a., 122 x 91,5 x 106,7 cm. Courtesy Exit Art, New York